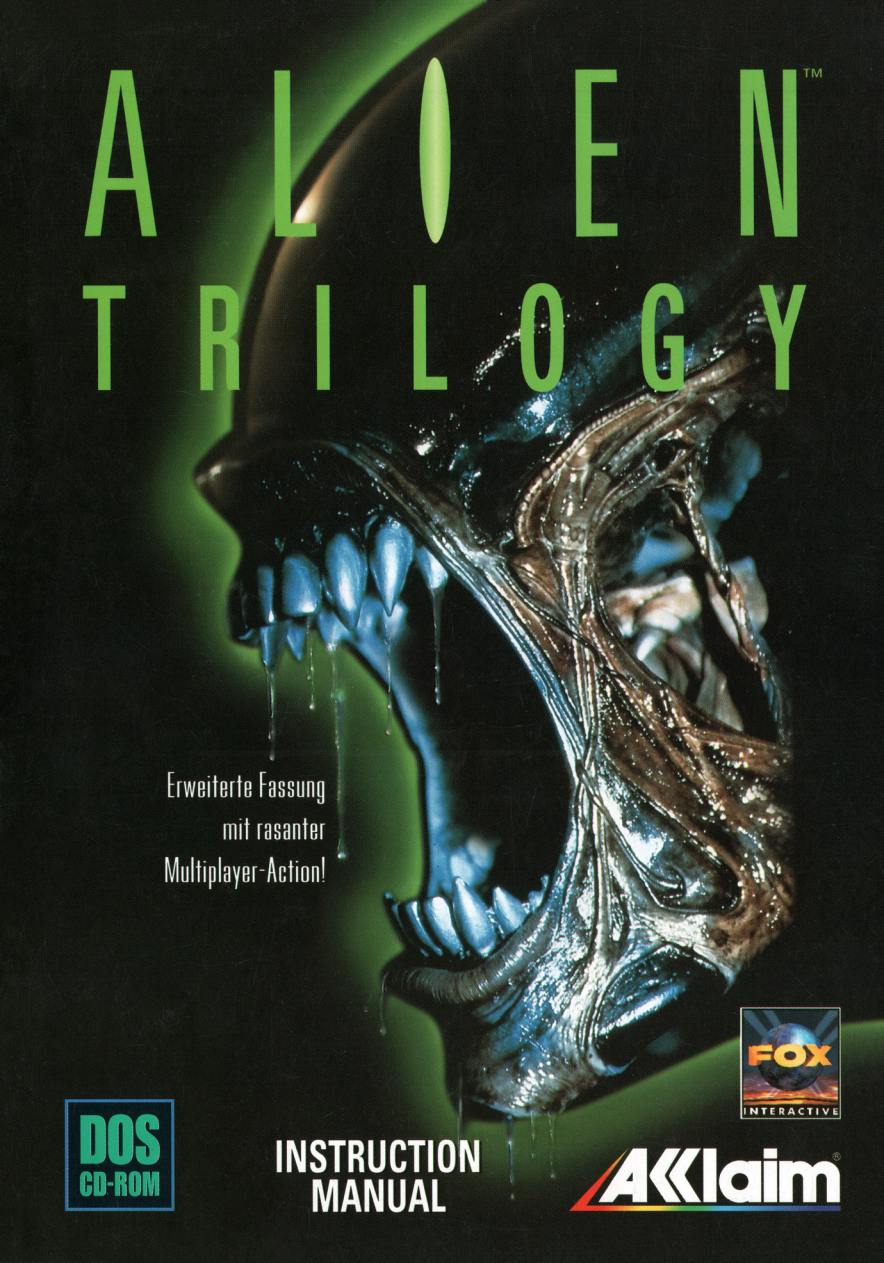
ALIEN™ TRILOGY



Erweiterte Fassung
mit rasanter
Multiplayer-Action!

DOS
CD-ROM

FOX INTERACTIVE

INSTRUCTION
MANUAL

Acclaim®

HINWEIS: Alien™ Trilogy ist für 1 Spieler konzipiert.
Im Netzwerk können bis zu 4 Spieler teilnehmen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- 486er DX / 66 MHZ-PC
- 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- 2 MB freier Festplattenspeicher
- SVGA-Grafikkarte mit 1 MB Speicher
- Kompatibel mit Gamepad und 100% kompatibler Soundblaster-Soundkarte. Unterstützt Advanced Gravis GrIP, VFX1 Headgear und Spaceorb 360°.

INSTALLATION

Installation unter DOS

1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die CD-ROM Alien™ Trilogy in das CD-ROM-Fach (verwenden Sie dazu einen Caddy, wenn nötig).
2. Sobald die Eingabeaufforderung (C:\>), auf dem Bildschirm erscheint, geben Sie den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein (meist D oder E), gefolgt von einem Doppelpunkt (:). Drücken Sie danach die EINGABETASTE.
3. Wenn Ihr Bildschirm D:\> oder E:\> anzeigt, geben Sie den Befehl INSTALL ein, und bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.
4. Jetzt läuft das Alien™ Trilogy-Installationsprogramm. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Alien™ Trilogy auf Ihrer Festplatte zu installieren.

HINWEIS: während der Installation können Sie den Video-Modus für die Zwischensequenzen auswählen. Sie können 16Bit Farbtiefe oder 256 Farben für entweder einen 486DX/66MHz oder einen Pentium wählen.

5. Um Alien™ Trilogy zu starten, nachdem es auf der Festplatte installiert ist, vergewissern Sie sich, daß Sie sich im Alien™ Trilogy-Verzeichnis befinden. Sobald C:\ACCLAIM\trilogy> auf dem Bildschirm erscheint, geben Sie TRILOGY ein, und bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.

Installation unter Windows 95

1. Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die CD-ROM Alien™ Trilogy in Ihr CD-ROM-Laufwerk (verwenden Sie dazu einen Caddy, wenn nötig).
2. Ein Autorun-Bildschirm wird mit dieser Selektion erscheinen:

INSTALL ALIEN TRILOGY - (um die Dateien, die für das Spiel benötigt werden, zu kopieren)

RUN ALIEN TRILOGY - (um das Spiel nach der Installation zu beginnen).

EXIT - (Beendet das Programm und kehrt zu Ihrem Arbeitsplatz zurück)

3. Um das Spiel zu installieren, markieren und selektieren Sie INSTALL. Befolgen Sie die Anweisungen, um das Spiel zu installieren.

HINWEIS: während der Installation können Sie den Video-Modus für die Zwischensequenzen auswählen. Sie können 16Bit Farbtiefe oder 256 Farben für entweder einen 486DX/66MHz oder einen Pentium wählen.

4. Sobald das Spiel fertig installiert ist, wird der Autorun-Bildschirm erneut aufgerufen. Um das Spiel nun zu starten, klicken Sie auf RUN ALIEN TRILOGY, oder beenden Sie das Autorun-Programm mit EXIT.

Sollten Sie Probleme mit der Installation haben, so lesen Sie sich bitte das Technische Begleitheft durch.

Falls Sie bei der Installation von Alien™ Trilogy auf Schwierigkeiten stoßen, schlagen Sie bitte im Technischen Begleitheft nach, das dem Spiel beigefügt ist.

...Sie sind... allein...

SPIELBEGINN

Nach der Eröffnungssequenz erscheint der Alien™ Trilogy-Titelbildschirm. Sie können jederzeit während der Einführung die ESC-TASTE drücken, um den Titelbildschirm sofort aufzurufen. Darauf sind SPIEL STARTEN, MULTIPLAYER SPIEL, SPIEL LADEN und OPTIONEN zu sehen. Markieren Sie Ihre Auswahl mit den Tasten OBEN und UNTEN und wählen Sie mit der EINGABETASTE.

SPIEL STARTEN

Markieren Sie SPIEL STARTEN, um vor oder nach den Einstellungen im Optionsmenü, das Spiel zu starten und drücken Sie die EINGABETASTE. Um einen Bildschirm zurück zu gelangen, drücken Sie die ESC-TASTE. Um Alien Trilogy zu beenden, drücken Sie im Hauptmenü die ESC-TASTE.

MULTIPLAYER SPIEL

Bis zu 4 Spieler (jeder mit einer originalen Alien CD) können ein Multiplayer-Spiel über der Netzwerk antreten. Alle können dem gleichen Spiel beitreten, oder jede Kombination von 4 Spielern kann bis zu 5 Spiele gleichzeitig laufen lassen*.

In einem Multiplayer-Spiel treten Sie nicht gegen Aliens an, sondern gegen synthetische Roboter der Gesellschaft.

* Abhängig von der Leistung Ihres Servers.

Sie müssen durch die Levels schleichen und die Androiden bei Sichtkontakt zerstören. Seien Sie vorsichtig, denn die Androiden haben dasselbe Ziel im Kopf! Das Pause-Menü und die Automatische Karte funktionieren nicht im Multiplayer-Modus. Sie müssen sich ganz auf Ihre Sinne und Instinkte verlassen - und auf eine Tonne Waffen!

Jeder Level wird zeitlich gemessen; Gewinner ist der, der als die meisten Androiden ausgeschaltet hat, wenn die Uhr abgelaufen ist oder den Ausgang erreicht hat. Egal, welches dieser Ereignisse zuerst eintritt. Wenn ein Level abgeschlossen wird oder die Zeit abgelaufen ist, zeigt ein Report, wer was wem angetan hat.

Wenn Sie diese Spielart selektieren und die EINGABETASTE drücken, werden Sie einen Bildschirm mit drei Optionen sehen:

MULITPLAYER SPIEL STARTEN

Wählen Sie diese Option, sobald Sie die Multiplayer-Optionen eingestellt haben und ein Spiel beginnen können. Der Spieler, der ein Spiel beginnt, bestimmt folgende Optionen:

NAME DES SPIELES Drücken Sie die EINGABETASTE, um den Namen des Spiels zu ändern und erneut die EINGABETASTE, um ihn nach Ihrer Eingabe zu bestätigen.

START LEVEL (1-10) Beginnen Sie das Spiel in einem Level Ihrer Wahl. 1 ist die Voreinstellung.

SPIELDAUER Bestimmen Sie, wie lange ein Spiel dauern soll (von 1 bis 60 Minuten; 3 Minuten ist die Voreinstellung). Ein Zähler wird während den letzten 30 Sekungen erscheinen.

Sobald Sie Ihre Einstellungen gemacht haben, drücken Sie die EINGABETASTE, um zum START Bildschirm zu gelangen und das Spiel zu beginnen.

MULTIPLAYER SPIEL BEITRETEN

Wenn die Optionen ausgewählt wurden, wählen Sie Sie dies, um in ein bereits laufenden Spiel einzusteigen oder einem Spiel beizutreten. Wenn Sie diese Option wählen, wird der Computer nach Netzwerk-Spielen suchen. Wenn ein Multiplayer Spiel gefunden wird, sehen Sie den Namen, den Level, der gespielt wird (1-10) und den Status des Spiels (Offen oder Geschlossen). Offen bedeutet, daß Sie beitreten können, während Geschlossen bedeutet, daß bereits 4 Spieler beschäftigt sind. Wählen Sie Ihr Spiel und drücken Sie die EINGABETASTE, um einzusteigen.

MULTIPLAYER OPTIONEN

Diese Option erlaubt es Ihnen, Ihren Spielernamen einzugeben, der auf den Bildschirmen Ihrer Mitspieler erscheinen wird. Sie können außOerdem verschiedene Nachrichten an die Mitspieler senden. Hierzu sind die Funktionstasten F2-F9 belegt. Drücken Sie diese während des Spiels und Ihre Nachricht wird an Ihre Mitspieler übertragen.

SPIEL LADEN

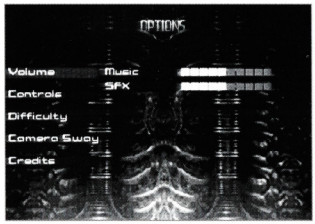
In einem normalen 1 Spieler Spiel, haben Sie nach jedem Level die Möglichkeit, Ihren Spielstand zu sichern. Um das Spiel an diesem Punkt fortzusetzen, markieren Sie SPIEL LADEN und drücken Sie die EINGABETASTE. Sie werden eine Liste gespeicherter Spielstände sehen. Wählen Sie Ihren Spielstand und drücken Sie die EINGABETASTE.

OPTIONEN

Um die Optionen einzustellen, betätigen Sie das Steuerkreuz/die Pfeiltasten OBEN oder UNTEN, um die entsprechende Option zu markieren, und wählen mit LINKS oder RECHTS die gewünschte Einstellung.

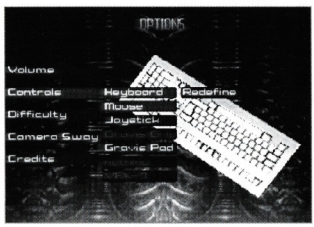
LAUTSTÄRKE

Stellen Sie die Lautstärke der Musik oder Soundeffekte ein, indem Sie die EINGABETASTE drücken, bis der gewünschte Pegel erreicht wird.



CONTROLLER-OPTIONEN

Diese Option erlaubt es Ihnen, die Spielsteuerung einzustellen. Falls die Tastatur oder Maus angewählt sind, können Sie die Tasten neu belegen. Sie können außerdem Ihr Joypad, VFX1 Headgear oder Spaceorb 360° kalibrieren. Gewisse Aktionen können leider nicht dem 4-Knopf Controller zugewiesen werden, um müssen mit der Tastatur ausgeführt werden.



SCHWIERIGKEITSGRAD

Sie können den Schwierigkeitsgrad des Spiels auf "Säurebad" (Leicht), "Kalter Terror" (Mittel) oder "Alienmania" (Schwer) einstellen.

KAMERASCHAUKELN

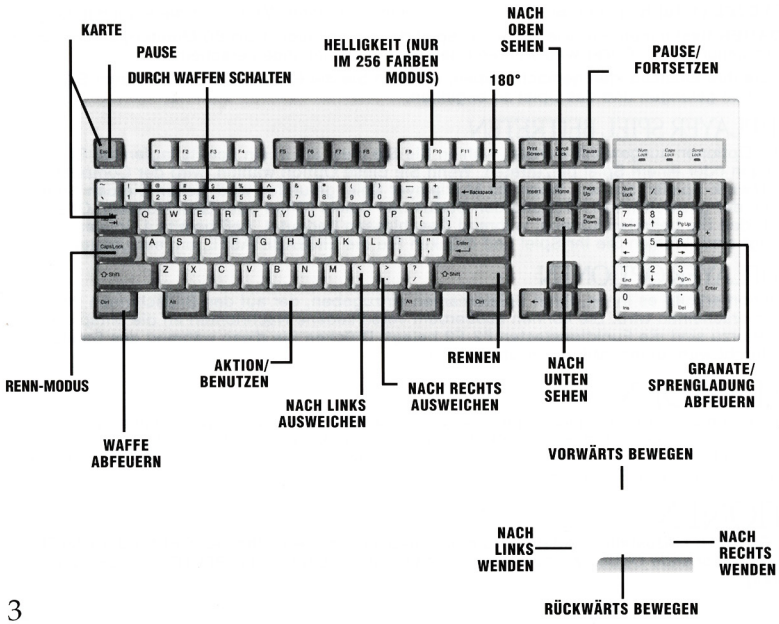
Sie können mit AUS oder AN bestimmen, ob Sie mit oder ohne realistisches Kameraschaukeln spielen möchten.

MITARBEITER

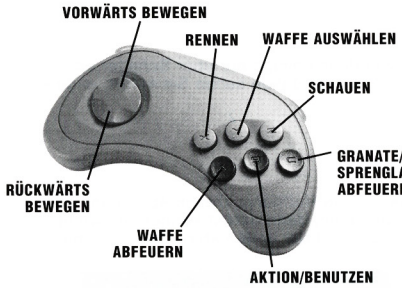
Sehen Sie sich mal an, wie viele Menschen es benötigt, ein großartiges Spiel wie Alien Trilogy zu erschaffen.

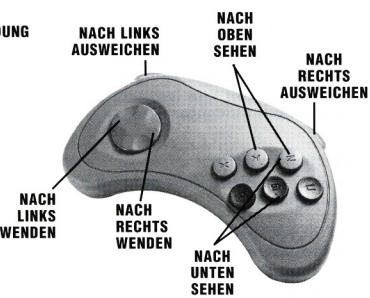
STANDARDSTEUERUNG

BITTE BEACHTEN SIE DIE README.TXT DATEI, FÜR STEUERUNGSOPTIONEN FÜR VFX1 HEADGEAR UND SPACEORB 360°

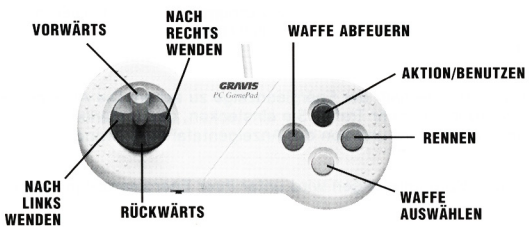


GRAVIS GRIP-STEUERUNG





4-KNOPF CONTROLLER



Alle anderen Funktionen müssen auf der Tastatur ausgeführt werden.

Handlung:

Mit dieser Taste werden je nach Situation verschiedene Handlungen ausgeführt. Wenn Sie vor einer Tür stehen, können Sie sie damit öffnen. Auch Steuertafeln oder Batterien können Sie damit aktivieren.

Waffen abfeuern:

Drücken Sie diese Taste, um die momentan gewählte Waffe abzufeuern. Sie schießen dabei immer in die Richtung, in die Sie gerade schauen.

Türen öffnen:

Auf Ihrem Weg durch die Welt von Alien™ Trilogy werden Ihnen verschiedenartige Türen begegnen, die Sie öffnen müssen. Bei einigen muß eine Kontrolltafel aktiviert werden, um sie elektrisch zu öffnen. Drücken Sie dazu die Taste AUSFÜHREN/BENUTZEN.

Durch Waffen schalten:

Drücken Sie während des Spiels die Tasten 1 - 6 (TASTE Y auf dem GrIP), um durch die einzelnen Waffen zu schalten.

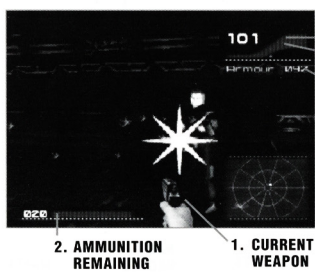
Aufzüge:

In vielen Bereichen des Spiels gibt es Aufzüge, von denen einige nur über Schalter oder Kontrolltafeln in Bewegung gesetzt werden können. Einige davon sehen Sie sofort, andere sind nicht so leicht zu entdecken.

DIE ALIEN-WELT...

IHRE STATUSANZEIGENTAFEL

Dies ist Ihre Verbindung zur Wirklichkeit und Ihre einzige Hoffnung, dieses Abenteuer lebend zu überstehen. Sie sollten die Tafel immer im Auge behalten, denn darauf können Sie wichtige Informationen über Ihre Gesundheit, Ihre Waffen, die Zahl der entdeckten Aliens und die Gegenstände im Inventar ablesen.



1. Aktuelle Waffe:

Die aktuelle Waffe befindet sich immer in Ihrer Hand.

2. Verbleibende Munition:

Die Anzahl der noch verbleibenden Kugeln wird unten links auf dem Bildschirm angezeigt.

3. Energie:

Ihre Energie wird durch eine Zahlenanzeige mit Diagramm oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn die Anzeige auf 0 sinkt, haben Sie verloren!

4. Panzerung:

Der Zustand Ihrer Panzerung ist unterhalb der Energieanzeige zu sehen. Die Anzeige färbt sich rot, wenn Sie angegriffen werden. Je mehr Treffer Sie einstecken, desto stärker nimmt Ihre Panzerung ab, bis sie ganz nutzlos wird und von der Anzeigentafel verschwindet.

5. Sprengladungen:

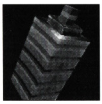
Die Anzahl der verbleibenden Sprengladungen wird unter Ihrer Energieanzeige vermerkt.

PICKUPS

WAFFEN & WAFFEN-PICKUPS

In der Rolle von Lt. Ripley beginnen Sie das Spiel mit einer Standard-9-mm-Automatikpistole. Im Verlauf des Spiels finden Sie dann verschiedene Waffen bzw. Gegenstände, die als Waffen eingesetzt werden können. Um eine Waffe oder Munition aufzuheben, müssen Sie einfach darüber hinweg laufen. Ein Signalton gibt an, daß der Gegenstand aufgesammelt wurde. Munition für Ihre Waffen können Sie während des gesamten Spiels finden. Es gibt unterschiedliche Begrenzungen für die mitgeführten Munitionsmengen der einzelnen Waffen. Sie können all Ihre Waffen gleichzeitig bei sich tragen. Die aktuelle Waffe befindet sich jeweils in Ihrer Hand. Sie können sich Ihre verfügbaren Waffen auf zwei Arten ansehen:

- Drücken Sie die TAB-TASTE, um das Spiel zu unterbrechen und den Waffenbildschirm aufzurufen. Um sich eine neue Waffe aus Ihrem Arsenal zu holen, gehen Sie mit OBEN oder UNTEN durch die Waffen und drücken EINGABETASTE, sobald die gewünschte Waffe markiert ist.
- Sie können während des Spiels die Waffen wechseln, indem Sie Taste 1 - 6 drücken, bis sich die gewünschte Waffe in Ihrer Hand befindet.

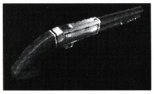


Sprengladung

Mit diesen Sprengkörpern können Sie ein Erdbeben simulieren, d.h. ein ganzes Gebiet dem Erdboden gleichmachen! Sie feuern diese Ladung ab, indem Sie die Nummer 5 auf dem Ziffernblock drücken. Dies gilt für alle Waffen AUSSER dem Impulsgewehr, das mit diesem Befehl eine Granate abfeuert. Je näher sich ein Gegner an der Sprengladung befindet, desto mehr Schaden erleidet er. Achtung! Die Sprengladung kann auch eingesetzt werden, um versteckte Bereiche zu finden, doch wenn Sie bei der Explosion zu dicht daneben stehen, erwischt es Sie selbst!

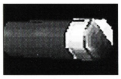
9-mm-Magazin

Standardmunition. Diese Munition findet man am häufigsten, dafür hat sie aber auch die geringste Durchschlagskraft. Sammeln Sie zusätzliche Munition auf, wann immer Sie können. Sie dürfen bis zu 150 Schuß aus Magazinen mit unterschiedlicher Patronenzahl bei sich haben.



Shotgun

Es hat mehr Durchschlagskraft als die 9-mm-Pistole und fügt damit Ihren Gegnern mehr Schaden zu. Außerdem können Sie damit Hindernisse aus dem Weg räumen, für deren Beseitigung die Schußkraft Ihrer 9-mm-Pistole nicht ausreicht.

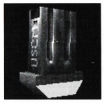


Shotgun-patronen

Sie finden sie immer in Einheiten von 10 Patronen. Sie dürfen bis zu 100 Patronen bei sich haben.

Impulsgewehr

Dieses tödliche Gewehr mit seiner Impuls-Feuerkraft wird sowohl als einfache Schußwaffe wie auch als Granatenwerfer eingesetzt und ist damit doppelt wirksam. Sie können Magazine für das Gewehr und Granaten für den eingebauten Granatenwerfer aufsammeln.



Impulsgewehr-Magazine

In den Magazinen befinden sich unterschiedlich viele Patronen. Sie können bis zu 999 Schuß bei sich tragen.

Impulsgewehr-Granaten

Diese wirkungsvollen Granaten sprengen Wände, Türen und Lebewesen, müssen aber mit Vorsicht eingesetzt werden: Wenn Sie zu dicht dran sind, erwischt die Explosion auch Sie selbst! Sie können bis zu 20 Granaten gleichzeitig bei sich haben.

Flammenwerfer

Braten Sie ein paar Alien-Eier mit einem Schuß Nitro-Gel! Der Flammenwerfer kann nur mit jeweils einem Brennstoffkanister ausgestattet werden. Sie können allerdings bis zu 500 Feuerstöße bei sich haben.

Brennstoff für Flammenwerfer

Wenn Sie nur noch wenig oder gar keinen Brennstoff mehr haben, sammeln Sie einen Kanister auf, um den Brennstoffbehälter wieder zu füllen.

Smartgun

Dieses großkalibrige Maschinengewehr ist die mächtigste aller verfügbaren Waffen. Sie können damit gleichzeitig auf mehrere Gegner schießen!

Smartgun-Magazine

Jedes Magazin enthält 100 Schuß. Sie dürfen bis zu 10 Magazine mitführen.

NÜTZLICHE PICKUPS

Automatische Karte

Mit diesem Gerät finden Sie Ihren Weg durch die Abenteuer, die Sie erwarten. Auf der automatischen Karte werden Ihre Position in Ihrer jeweiligen Umgebung sowie der Standort von Türen (hellgrüne Linien) und Kisten (blaue Quadrate) angezeigt. Wenn die automatische Karte angezeigt wird, können Sie durch die EINGABETASTE die Ansicht vergrößern, um mehr Einzelheiten zu erkennen. Drücken Sie erneut die EINGABETASTE, um zur normalen Größe zurückzukehren. Beachten Sie, daß auf der automatischen Karte bestimmte Bereiche nicht abgebildet werden. Die Karte ist im Multiplayer-Modus nicht verfügbar!

Batterie

Heben Sie diese nützlichen Energiespender auf, wenn Sie sie finden. Sie können damit Türen öffnen und EXIT-Luftschleusen auf Kontrolltafeln mit doppelter Breite aktivieren.

Nachtsichtvisier

Das Licht am Ende des Tunnels sehen Sie damit vielleicht nicht, aber wenigstens tappen Sie nicht mehr völlig im Dunkeln! Mit Hilfe dieses Visiers werden Gegenstände auch in der Finsternis sichtbar, und Sie können alle Gefahren erkennen, die Sie umgeben.

Schulterlampe

Sie ist vielleicht nicht so wirksam wie das Nachtsichtvisier, leuchtet aber im Dunkeln Ihre Umgebung aus. Das Problem dabei ist, daß die Aliens dann auch Sie sehen können!

SCHUTZ-PICKUPS

Säurestiefel

Damit können Sie durch Säure laufen, ohne Schaden zu nehmen.

Säureweste

Die Weste schützt Ihren Oberkörper, aber nicht die Arme.

Schutzanzug

Dieser Anzug schützt Ihren ganzen Körper, solange die Wirkung anhält.

Adrenalinstoß-Pack

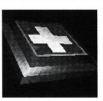
Holen Sie sich einen Schuß von glatten 200% Energie.

Hypo-Pack

Mit dem Hypo-Pack laden Sie Ihre Energiereserven wieder voll auf und sind 20 Sekunden lang unverwundbar.

Medi-Pack

Ein Medi-Pack gibt Ihnen einen Energieschub von 20%.



Arzneimittel

Damit erhalten Sie 1% zusätzliche Energie.

OPTIONEN WÄHREND DES SPIELS

Die folgenden Bildschirme können Sie jederzeit während des Spiels aufrufen, indem Sie zunächst mit der ESC-TASTE das Spiel unterbrechen, dann OPTIONEN markieren und schließlich die EINGABETASTE drücken. Markieren Sie nun mit dem Steuerkreuz/den Pfeiltasten OBEN oder UNTEN die gewünschte Option, und wählen Sie sie mit der EINGABETASTE.

- Um ins Spiel zurückzukehren, müssen Sie die ESC-TASTE drücken.

LAUTSTÄRKE SOUNDEFFEKTE:

Legen Sie die Lautstärke der Soundeffekte fest, indem Sie mit der EINGABETASTE den Sound lauter oder leiser stellen.

LAUTSTÄRKE MUSIK:

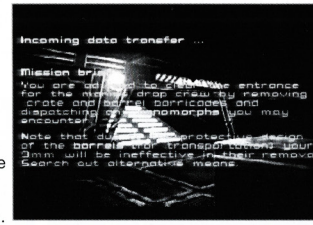
Legen Sie die Lautstärke der Musik fest, indem Sie sie mit der EINGABETASTE lauter oder leiser stellen.

SPIEL VERLASSEN:

Drücken Sie die EINGABETASTE, um das laufende Spiel zu beenden und zum Hauptmenü-Bildschirm zurückzukehren. Schalten Sie mit dem Steuerkreuz/den Pfeiltasten RECHTS oder LINKS auf JA oder NEIN, und drücken Sie die EINGABETASTE.

OPTIONEN ZWISCHEN DEN LEVELS

Wenn Sie erfolgreich einen Level abgeschlossen haben, werden Sie einen Bildschirm mit diesem Optionen sehen: Spiel fortsetzen, Spiel sichern und Spiel verlassen.

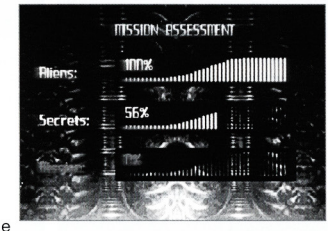


SPIEL SICHERN

Ie können bis zu 10 Spielstände absichern. Um ein Spiel abzuspeichern, markieren Sie einen Spielstand und geben Sie den neuen Namen dieses Spielstandes ein. Drücken Sie die EINGABETASTE, wenn Sie Ihre Eingabe gemacht haben. Sie können danach das Spiel fortsetzen oder das Spiel verlassen.

MISSIONSBESPRECHUNG

Vor jedem Einsatz erscheint ein Bildschirm mit der Beschreibung Ihrer Einsatzziele. Sie müssen immer versuchen, so viele Prozentpunkte wie möglich zu erzielen. Wenn Sie nicht gut genug waren, müssen Sie zurückgehen und den Einsatz wiederholen. Falls Sie aber Ihre Sache besonders gut machen, könnten Sie mit einem Bonuslevel voller nützlicher Pick-ups belohnt werden!



MISSIONSBERICHT

Am Ende jedes Levels erscheint ein Einsatzbeurteilungsbildschirm, auf dem abzulesen ist, wie viele Gegner Sie getötet und wie viele versteckte Gebiete Sie gefunden haben. Auch Ihre Prozentpunktzahl sehen Sie hier.

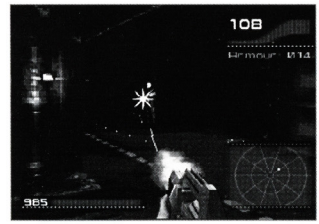
MISSIONEN:

Im folgenden werden die drei Hauptabschnitte des Spiels beschrieben. Wir weisen Sie außerdem auf besonders gefährliche Bereiche hin!

LV426-KOLONIE-KOMPLEX

Hier beginnt die Geschichte. Ihr schreckenerregendes Abenteuer im Gebäudekomplex der Kolonie LV426 führt Sie von den gefährlichen Außenbezirken bis ins tiefste Innere der Gefahrenzone!

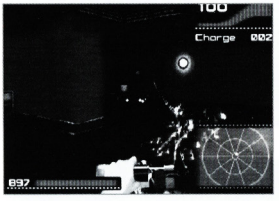
- Eingang
- Äußerer Bereich des Komplexes
- Freizeiteinrichtungen
- Medizinisches Labor
- Werkstatt

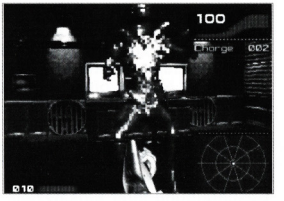


- Atmosphärenerzeugung Untergeschoß
- Atmosphärenerzeugung Kellergeschoß
- Höhle der Königin

GEFÄNGNIS

Auf diesem Gefängnisplaneten fristen die abgeschobenen Kriminellen ihr Dasein. Er ist die Endstation für eine Gruppe ewiger Verlierer, die nun Ihre einzige Überlebenschance bedeuten. Die Gesellschaft hat das Gefängnis abgestoßen, das jetzt auf einem einst wichtigen Planeten mit einer kaum noch existierenden Infrastruktur haltlos durch den Weltraum treibt. Die Inhaftierten konnten nur überleben, indem sie einen streng geregelten, aber äußerst empfindlichen Gemeinschaftssinn aufbauten... Und ausgerechnet dort muß Ripley notlanden, ohne zu ahnen, daß sie blinde Passagiere in Form von Alien-Eiern mitbringt! Sie glaubt, ihre Pflicht gegenüber der Gesellschaft zu tun, als sie versucht, die Aliens zu vernichten.

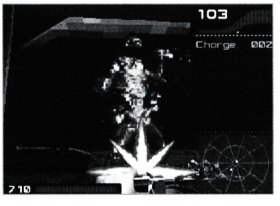




- Wohnbereich
- Kantine und Lagerräume
- Treffpunkt-Turm
- Bleiwerk
- Bleiabbau und -schmelze
- Hochofen-Kontrollraum
- Bleiguß
- Höhle der Königin

RAUMSCHIFF-WRACK

Das Alien-Schiff, auf dem alles seinen Anfang nahm. Ripley muß ihren Weg durch dieses gewaltige Wrack finden, um die ultimative Königin aufzuspüren!



- Tunnel
- Pilotenkanzel
- Schluchten und Katakomben
- Geheimnisse
- Lastenaufzüge

GEGNER

ALIENS

Dies sind die gefährlichen Aliens, mit denen Sie es aufnehmen müssen.
Sie sind unterschiedlich stark und müssen daher mit verschieden großer Feuerkraft bekämpft werden.
Bleiben Sie immer wachsam!

Chestburster

Hunde-Alien

Alien Krieger

Facehugger

Erwachsener Hunde-Alien

Königin

GARANTIE FÜR PC/WINDOWS-SOFTWARE: IM HANDBUCH

ENDVERBRAUCHER-LIZENZVEREINBARUNG

BITTE LIES DIESE LIZENZVEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR DU DAS SIEGEL DER DISK-VERPACKUNG BRICHST. DURCH DAS BRECHEN DES SIEGELS ERKLÄRST DU DICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN. FALLS DU MIT DIESEN LIZENZBEDINGUNGEN NICHT EINVERSTANDEN BIST, ÖFFNE DIE DISK-PACKUNG BITTE NICHT. GIB DIE UNGEÖFFNETE SOFTWARE UMGEHEND AN DEN HÄNDLER ZURÜCK, DER DIR DEN KAUFPREIS ERSTATTEN WIRD.

1. Lizenz: Die Software in dieser Packung (im Folgenden "Software" genannt) wird unabhängig vom Trägermedium in Lizenz von Acclaim Entertainment, Inc. zur Verfügung gestellt. Diese Lizenz erfaßt auch jeden weiteren Eigentümer urheberrechtlich geschützten Materials oder eines Warenzeichens ("Lizenzgeber"), das Bestandteil der Software bildet. Lediglich das Trägermedium der Software geht in Deinen Besitz über. ACCLAIM und die Lizenzgeber von ACCLAIM (zusammen der Einfachheit halber als "ACCLAIM" bezeichnet) behalten das Verfügungsrecht über Software und Begleitmaterial. Die Lizenz gewährt Dir das Recht, die Software auf einem einzelnen Computer zu benutzen und ausschließlich zu Sicherungszwecken eine Kopie der Software anzufertigen. Eine solche Kopie muß die Urheberrechtserklärung von ACCLAIM und alle anderen Erklärungen der Firmen enthalten, die in der ursprünglichen Software vorliegen.

2. Einschränkungen und Kündigung: Die Software enthält urheberrechtlich geschütztes Material, Gewerbegeheimnisse und anderes besitzrechtlich geschütztes Material. Um diese zu schützen, darfst Du diese Software nicht (a) zerlegen, auseinandernehmen oder in eine ohne Hilfsmittel lesbare Form übertragen; (b) modifizieren, in ein Netzwerk einspeisen, vermieten, verleihen, ausleihen oder Arbeiten oder Produkte von ihr ableiten oder (c) elektronisch oder über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen, es sei denn, dies geschieht in einer gesetzlich zulässigen Weise. Die Lizenz erlischt umgehend und ohne vorherige Ankündigung durch ACCLAIM, wenn gegen Lizenzbedingungen verstoßen wird. Nach Kündigung der Lizenz sind die Software, das dazugehörige Begleitmaterial und jegliche Kopien derselben unverzüglich zu vernichten.

3. Begrenzungen und Ausnahmen der Garantien:

(a) ACCLAIM garantiert dem ursprünglichen Käufer für neunzig (90) Tage ab dem durch den Kaufnachweis belegten Kaufdatum, daß die Trägermedien der Software frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Die Haftung von ACCLAIM ist begrenzt auf den in ihr Ermessen gestellten Ersatz oder die Reparatur des unter der Garantie für fehlerhaft befundenen Trägermediums, wenn dies mit den Portogebühren und der Quittung an die Kundendienstadresse von ACCLAIM geschickt wird. ACCLAIM lehnt jegliche Verantwortung für den Ersatz durch Unfall, Mißbrauch oder Fehlanwendung beschädigter Medien ab. JEGLICHE IMPLIZIERTE GARANTIEN ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT ODER EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK GELTEN NUR INNERHALB EINES ZEITRAUMS VON NEUNZIG (90) TAGEN AB KAUFDATUM.

(b) Du erkennst ausdrücklich an, daß der Gebrauch der Software auf Dein alleiniges Risiko erfolgt. Die Software und dazugehöriges Material werden "im gegenwärtigen Zustand" und ohne jegliche Garantien zur Verfügung gestellt. ACCLAIM LEHNT JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE HAFTUNG AB. DIES GILT AUCH - ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH - FÜR DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. ACCLAIM ÜBERIMMT KEINERLEI HAFTUNG DAFÜR, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN OHNE PROBLEME UND FEHLERFREI ABLAUFEN ODER DASS DEFEKTE DER SOFTWARE BEHOBEN WERDEN, SOWIE ZU DEN ERGEBNISSEN DER BENUTZUNG DER SOFTWARE BEZÜGLICH KORREKTHEIT, GENAUIGKEIT, ZUVERLÄSSIGKEIT, AKTUALITÄT ODER SONSTIGER EIGENSCHAFTEN. KEINERLEI MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN ODER RATSCHLÄGE VON ACCLAIM STELLEN EINE GARANTIEERKLÄRUNG ODER ERWEITERUNG DER BESTEHENDEN GARANTIE DAR. FALLS SICH DIE SOFTWARE ALS FEHLERHAFT ERWEISEN SOLTE, ÜBERNIMMST DU (UND NICHT ACCLAIM) SÄMTLICHE KOSTEN FÜR JEGLICHE ERFORDERLICHEN BEARBEITUNG, REPARATUREN ODER KORREKTUREN.

(c) ACCLAIM, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, ANGESTELLTEN UND MITARBITER KÖNNEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, AUCH NICHT IM FALL DER NACHLÄSSIGKEIT, FÜR ZUFÄLLIGE, INDIREKTE, BESONDERE ODER ALLGEMEINE FOLGESCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN (EINSCHLIESSLICH DER HAFTUNG FÜR VERDIENSTAUSFALL, GESCHÄFTSSTÖRUNG, VERLUST VON BETRIEBSDATEN USW), DIE DURCH BENUTZUNG, MISSBRAUCH ODER FEHLERHAFTE BENUTZUNG DER SOFTWARE UND DES DAZUGEHÖRIGEN MATERIALS ENTSTEHEN, SELBST WENN ACCLAIM ÜBER DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER VERLUSTE INFORMIERT WURDE. Der Umfang der Haftung durch ACCLAIM bezüglich aller entstehenden Schäden, Verluste und Klagegegenstände (ob im Vertragsrecht, zivilrechtlich - einschließlich jeglicher Fahrlässigkeit - oder anderweitig) wird in keinem Fall die von Dir gezahlte Kaufsumme für die Software übersteigen.

(d) Manche Staaten erlauben keine Ausschlüsse oder Einschränkungen der impliziten Garantien oder der Schadenshaftung. Die oben aufgeführten Einschränkungen und Ausschlüsse treffen in diesem Fall nicht zu. Diese Garantie verleiht Dir bestimmte Rechtsansprüche. Entsprechend der Gesetzgebung Deines Landes kannst Du auch zusätzliche Rechte besitzen.

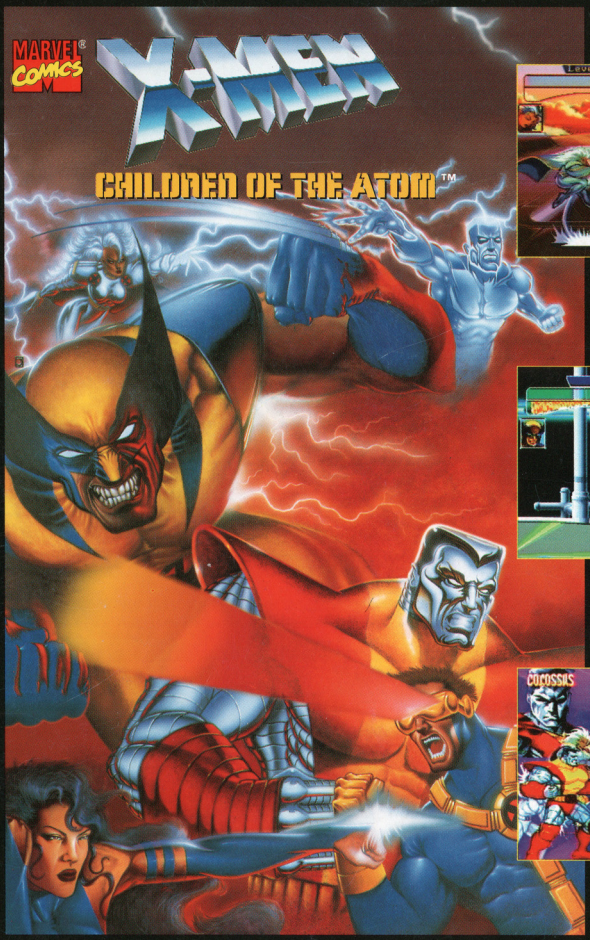
4. Anfragen/Kundendienst: Bitte richte jegliche Fragen bezüglich dieser Vereinbarung an:

ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH.

Fürstenfelder Strasse 9/4, D-80331 München, Deutschland.

Wenn Du technische Fragen hast, lies bitte das Technische Begleitheft. Falls Deine Software nach Ablauf der Garantiezeit von 90 Tagen reparaturbedürftig werden sollte, kannst Du Dich unter der unten aufgeführten Telefonnummer an den Kundendienst wenden, der Dir einen Kostenvoranschlag für die Reparatur und Anweisungen zum Einsenden der Software geben wird.

ACCLAIM Hotline/Kundendienst (0)211 523 3222



CAPCOM®

Acclaim®

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT,
GmbH, Fürstenfelder Strasse 9/4, D-80331 München, Deutschland.